
PlayStation



ライデン曰く

地上の自由いくばくもなし。幾万を越える年月、外界を統べしショウ・カーン、亡妃シンデルを悼み続けるものなり。猛々しき強者ども地上に溢れるとき、まさに亡妃、冥府の眠りより目覚めん。

ショウ・カーン、亡妃を取り戻さんと、人間界の征服を決心す。人間、もはや肉体はおろか魂さえも己がものでなし。反攻なくなりて後、ショウ・カーン、獰猛なる外界の軍勢に、人間界より選ばれし闘士の皆殺しを命ず。軍勢を率いしは、強靭なる半獣人モタロなり。

汝また、選ばれし闘士なり。ショウ・カーンの悪しき力を打ち破れるは、汝と数少なき者たちのみ。されど、気をつけよ。汝が魂は守れども、我が力、汝が肉体に及ばずなり……。
時すでに満ちたり。行きて、殲滅の武闘に挑むべし。

CONTENTS

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

For Japan Only

プレイヤー 1-2人

SIPS 60006

■お問い合わせ先■
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター
TEL 03-3475-7444
ゲームの内容、攻略等に関するご質問には、お答えできませんのでご了承ください。

Rayden speaks:

Earth is no longer free. For over 10,000 years, Shao Kahn, ruler of the Outworld Realm, has grieved for his lost bride Sindel. Now she has awakened from her deathly sleep, as a demonic warrior on Earth.

To reclaim her, Shao Kahn has determined to enslave the Earth Realm. He has decreed that Earthlings shall no longer be masters of their bodies ... or their souls. So that no resistance should succeed, Shao Kahn has ordered troops of fierce Outworld extermination squads, led by the massive Centaurian Motaro, to annihilate the chosen warriors of the Earth Realm.

You are one of those warriors. You and only a very few others are strong enough to destroy Shao Kahn's evil. But be warned: Your souls are protected, but your bodies are not...

But enough time has been wasted. Go now and accept the challenge of Mortal Kombat.

1.コンバットの準備

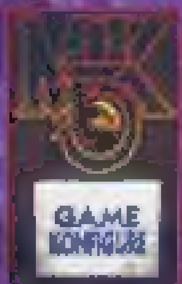
①本体付属の取扱説明書にしたがって、PlayStationをセットします。
②PlayStationのコントローラ端子1に、コントローラを接続します。
　2人で遊ぶ場合は、コントローラ端子2にもコントローラを接続してください。
③ディスクホルダーを開き、レーベル面を上にしてディスクをセットします。
④ディスクホルダーを閉じ、PlayStation本体の電源をONにします。
⑤オープニング・デモが始まります。スタートボタンを押せばコンバット・キューブ・メニュー画面になります。

2.コンバット・キューブ・メニュー



方向キーの左右でキューブを回転させれば、メニューを選択できます。決定には、□△○×ボタンのどれかを押してください。[KOMBAT]でボタンを押せば、試合を始められます。
各メニューのオプションは、方向キーの上下で選択か、左右で変更ができます。黄色の文字で表示されたものが、選択しているメニューです。[EXIT]でボタンを押せば、キューブ・メニュー画面にもどれます。

(1)GAME KONFIGURE（ゲーム設定）



■DIFFICULTY■（難易度）
[VERY EASY] [EASY] [MEDIUM] [HARD] [VERY HARD]の順に、難易度が高くなっていきます。

■VIOLENCE■（暴力描写）
[ON]にすると「フェイタリティ」など、残酷なグラフィックが表示される場合があります。[OFF]にすれば表示しません。（→P.10）

■BLOOD■（流血）
[ON]にすると、試合中に流血のグラフィックが表示されます。[OFF]にすれば表示しません。

■SHANG MORPH■（シャン・ツンの変身）
シャン・ツンが変身できる相手を変更できます。（→P.12）
[ALL＝全員可能] [OPPONENT＝対戦相手のみ可能]
[DISABLED＝不可能]

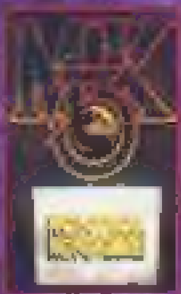
■CLOCK■
（時間制限）

試合のラウンドの時間を変更できます。[ENABLED]にすると、1ラウンドが99カウントで終了します。[DISABLED]にすると、時間無制限になります。

■VS SCREEN■
（VSバトル画面）

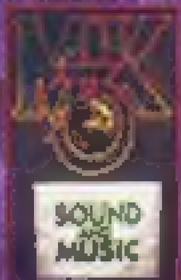
2プレイヤー・ゲームの場合に、VSバトル画面を表示するかどうかを選択できます。[ENABLED]で表示され、[DISABLED]だと表示されません。（→P.4）

(2)KONTROL KONFIGURE（コントローラ・コンフイグ）



コントローラのボタン設定を、プレイヤーの好みの配置に変更できます。2人のプレイヤーが別々に設定できます。
同じ技を、2つ以上のボタンに設定することも可能です。[NOT ASSIGNED]を選択すると、そのボタンは使用しないことになります。
方向キーの左右で、各ボタンの技を変更したら、[EXIT]でキューブ・メニューにもどってください。これで変更が完了です。

(3)SOUND&MUSIC（音響設定）



■CD STEREO■

[ON]にすれば、ゲーム中のBGMがステレオになります。[OFF]にすれば、モノラルとなります。

■PAN CONTROL■

試合中の効果音の設定です。[OFF]でモノラル、[L/R]で通常のステレオ、[R/L]で左右が反対に聞こえるステレオとなります。

■SOUND■

[OFF]にすると、試合中の効果音が入らなくなります。

■VOICE■

[OFF]にすると、デモで日本語ナレーションが入らなくなります。

■MUSIC■

BGMのボリューム設定です。
[QUIET][ROCKIN][KRANKED!]の順に、音量が大きくなります。[SILENT]にすると、BGMが入らなくなります。

3.コンバットの始め方

(1)コンバタントの選択

試合を始める前に、コンバタント・グリッドが表示されます。ここで、プレイヤーの闘士を選択してください。2人めのプレイヤーが途中で参加した場合も、グリッドでの選択になります。
コントローラ1のプレイヤーは緑色の枠を、コントローラ2のプレイヤーは赤色の枠を、方向キーで移動させて選択します。□△○×ボタンのどれかを押せば、闘士を決定できます。



(2)宿命の選択（1Pプレイの場合）

[CHOOSE YOUR DESTINY]と声がしたら、方向キーの左右で、宿命の石柱を選択してください。
[NOVICE] [WARRIOR] [MASTER]の順で、対戦する相手が多くなり、闘いもきびしくなります。決定には、□△○×ボタンのどれかを押してください。
どの宿命でも、すべての対戦相手を倒すと、2体のボスキャラと闘うことになります。



(3)VSバトル画面（2Pプレイの場合）

2人でプレイする場合、闘士を選択した後に、VSバトル画面が表示されます。
もし、コンバット・コードを知っているなら、ここですばやくコードを入力してみましょう。スペシャル・パワーを手に入れたり、通常の14人以外のキャラを使うことができるかもしれません……。



(4)途中から対戦するには…

プレイヤー同士で対戦をしたいときは、使っていないコントローラのスタートボタンを押してください。いつでもゲームに参加できます。

１人めのプレイヤーがコンピュータと闘っている場合は、そのラウンドは途中で終了し、コンバタント・グリッドで闘士の選択になります。

(5)コンティニュー



試合に破れた場合、クレジットが残っていれば、ゲームをコンティニューすることが可能です。10秒のカウントダウンが終わるまでに、□△○×ボタンのどれかを押してください。

なお、ゲームのスタート時のクレジットは５です。クレジットが０のときに負けると、ゲームオーバーとなります。

プレイヤー同士の対戦の場合は、クレジット数に関係なくコンティニューができます。コンティニューの方法は同じです。

(6)ネーム・エントリー



多くの相手を試合で破ると、ゲーム終了時にその名誉をたたえて、武闘覇者の壁面（INCREDIBLE WINNING STREAK＝驚異の連勝記録]に、３文字の名前を刻むことができます。

方向キーで英文字を選択し、×ボタンで決定してください。入力が終了したら[EXIT]で×ボタンを押せば、ゲームの続きができます。

4.コンバット・ルール

(1) 1回の試合は、2もしくは3ラウンドで行なわれます。相手のバイタリティを0にした闘士が、そのラウンドの勝者となります。

(2) 3ラウンドで先に2勝した場合、[FINISH HIM]もしくは[FINISH HER]と声があり、相手に止めをさすことが認められます。(→P.11「フィニッシュ・ムーブ」)

(3) ラウンドに時間制限がある場合、各ラウンドはカウント99で終了します。そのときは、バイタリティが多く残っている闘士が勝者となります。

(4) ラウンド終了時に、2人のバイタリティ残量が同じ場合、[DRAW=引き分け]となります。もし1ラウンド中に、2人とも1撃もダメージをあたえられなかった場合、両者失格でゲームオーバーとなります。また、5ラウンドまでに勝敗がつかない場合も、両者失格となります。



(5) 2ラウンドを制した闘士が試合の勝者となり、次の試合に進むことができます。





5.コンバット画面



■コンバット・ウィンズ■

プレイヤーが試合に勝利した回数です。対戦プレイの場合、コンバタント・グリッドにも勝利数が表示されます。

■バイタリティー・バー■

このバーの青色の部分が、闘士の生命力です。ダメージを受けるたびに赤色になっていきます。バーがすべて赤色になり、生命力が0になるとラウンドを失います。
[DANGER!=危険！]と警告があった場合、あと1撃で闘士は倒されます。

■ダッシュ&コンボ・バー■

ダッシュとコンボ技のパワーを表示したものです。緑色のバーが0のときは、ダッシュやコンボ技を使えません。パワーは自然に回復します。

■ドラゴン・マーク■

ラウンドを制すると、外界から龍の紋章をあたえられます。2ラウンドを制した闘士が、その試合の勝者となります。

■クロック■

時間制限を設定した場合、99からカウントが行なわれます。00になると、ラウンドが終了します。

■コンボ・コネクション■

コンビネーション攻撃が成功すると、ヒットした回数とあたえたダメージが%で表示されます。

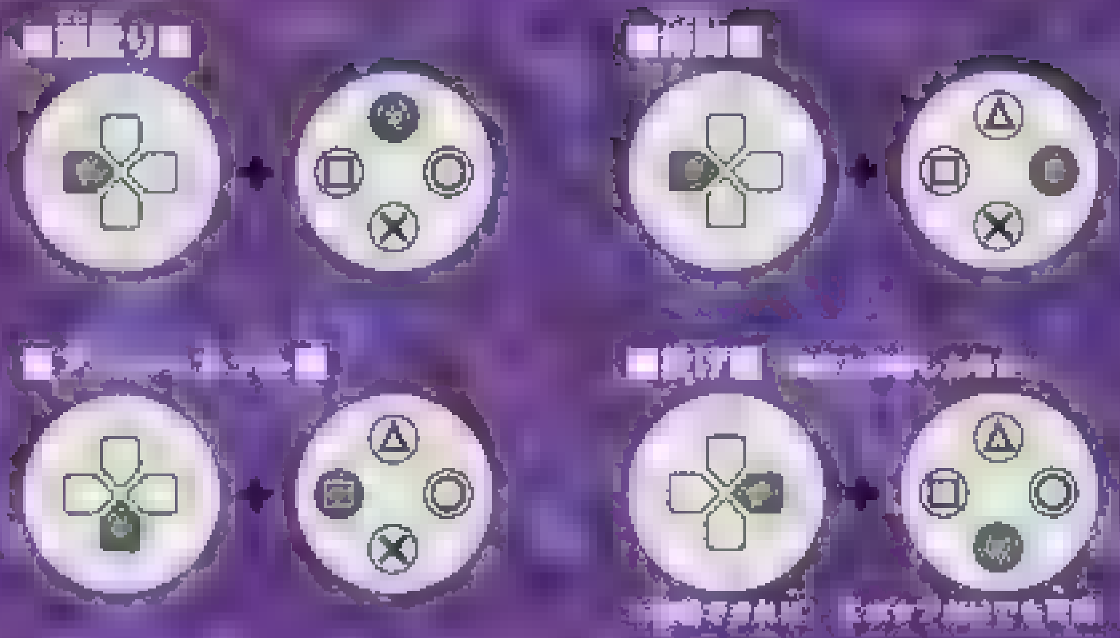
6.コントローラの使い方

ここで説明している操作方法は、闘士が画面の左サイドにいて、右サイドの対戦相手に向いている場合のものです。
ボタンの機能は初期設定にもとづいています。ボタン機能の配置は、コンバット・キューブ・メニューの[KONTROL KONFIGURE]で変更できます。（→P.3）



方向キー





コンバット…
…コードによ…
…

フィニッシュ…

試合の勝敗がつくと、…FINISH…

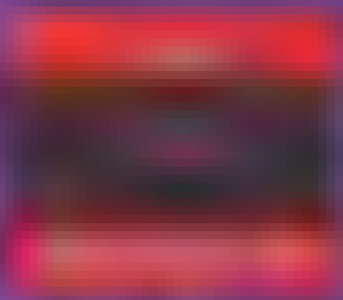
■FATALITY■

■STAGE FATALITY■

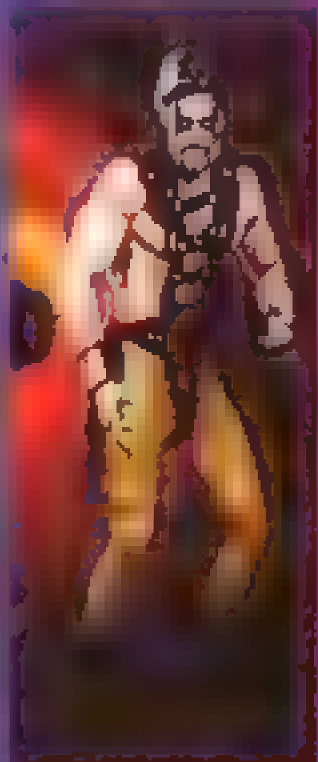
■ANIMALITY■

■FRIENDSHIP■

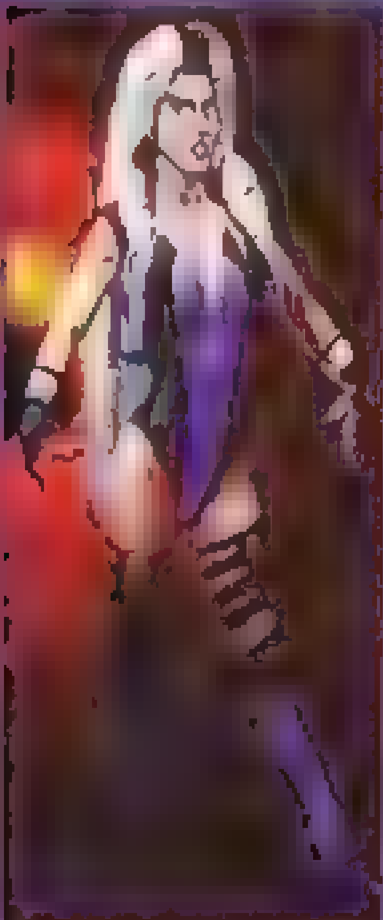
■BABALITY■



Shang Tsung



Sindel



コンボ

Jax

シングル・ミサイル

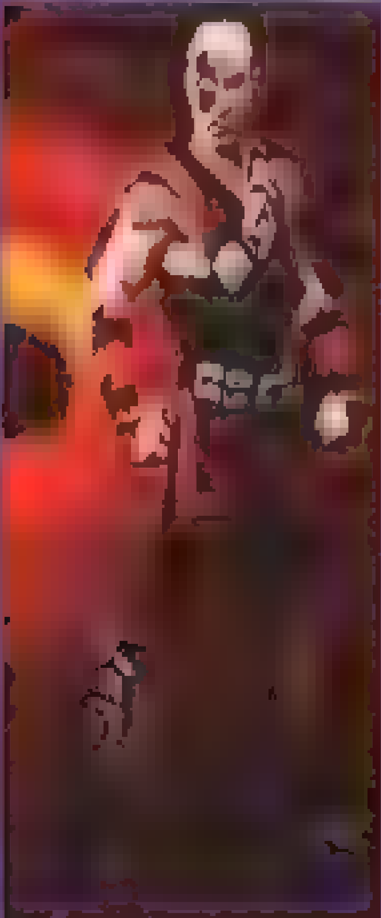
ダブル・ミサイル

コンボ

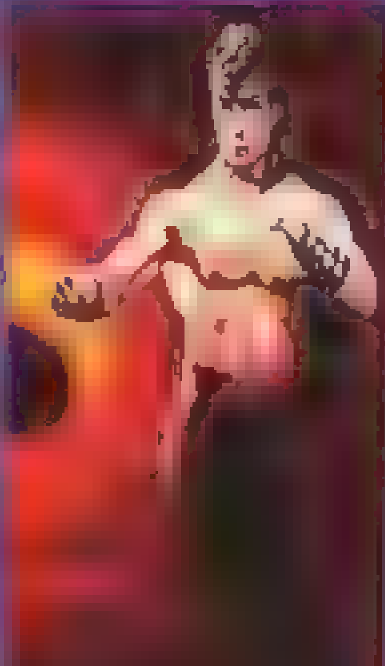
△△→+△



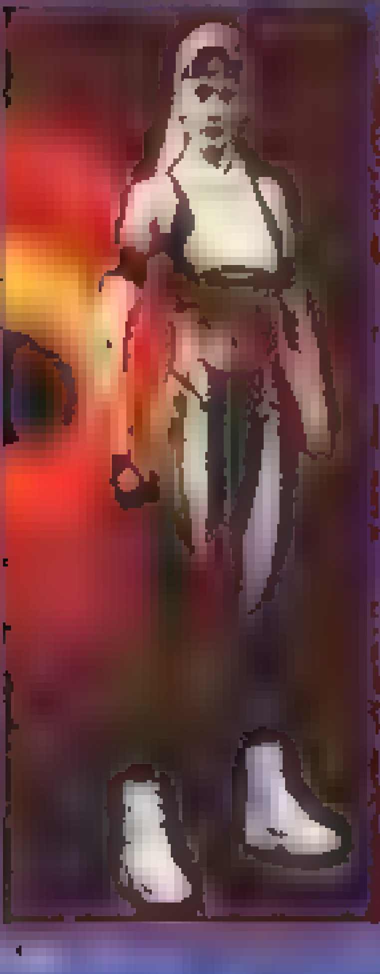
Kano



リュウ・カン
Liu Kang

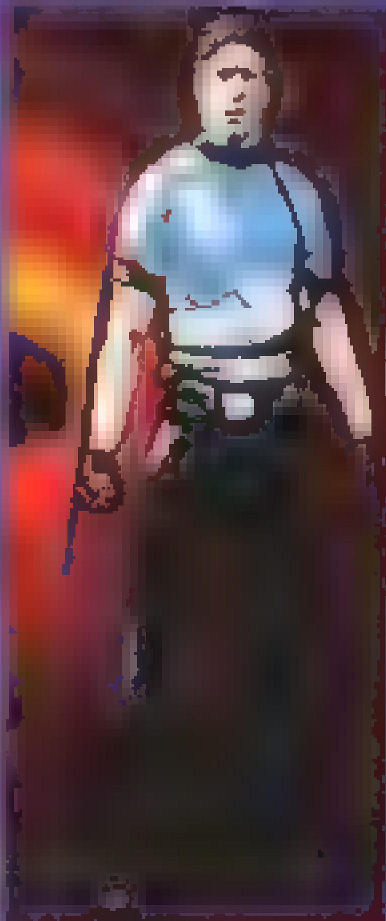


Sonya

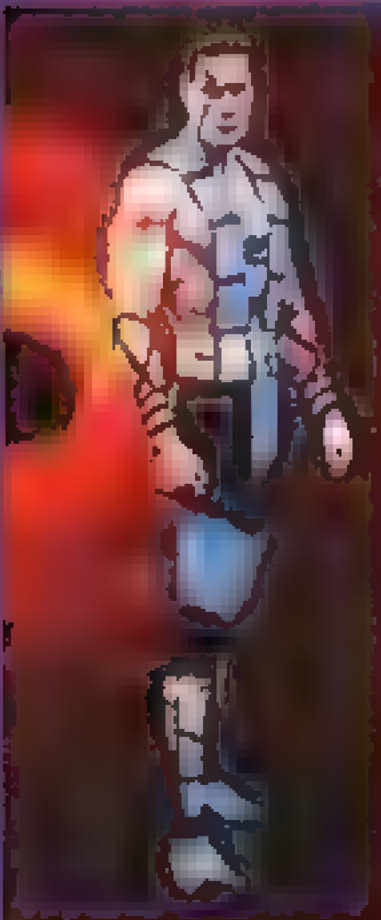


Stryker





Sub-Zero



Cyrax

相手が空中にいるとき



Sektor

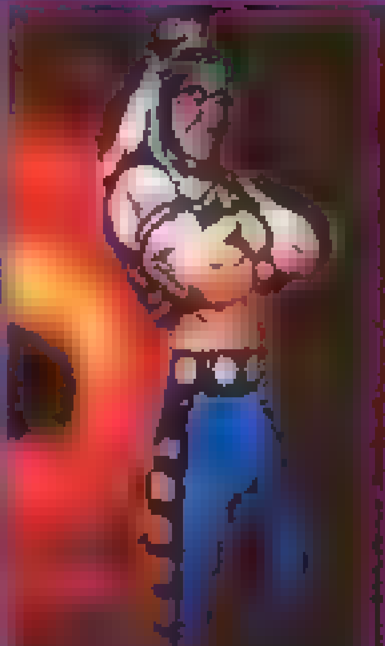


Nightwolf

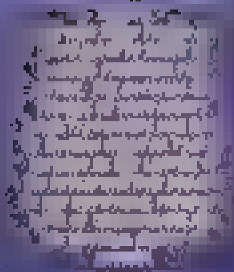
ナイトウルフ

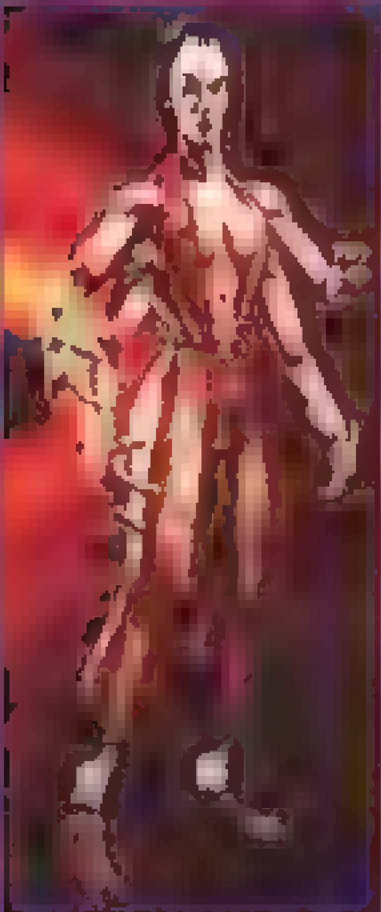
コンボ

6ヒット



Sheeva





■コンボ■

Kung Lao
クン・ラオ

クン・ラオが帽子を飛ばすたびに、敵はバラバラに切り刻まれる！　彼は選ばれた闘士として、ショウ・カーンの魔の統治を打ち砕くことを誓っている

■スペシャル・アタック■

ハット・スロー	←→＋✕
ダイブ・キック	ジャンプして↓＋△ （空中にいる間に）
テレポート	↓↑
スピン・シールド	→↓→ダッシュ （ダッシュ連射で連続回転）

■コンボ■

3ヒット	○○△
7ヒット	□✕□✕○○△

■弱点■

ハット・スローは発射後の硬直が長い。ハットをジャンプでかわされたら、相手と距離をたもっていても、肉迫されてしまう。テレポートとダイブ・キックも、カウンターを受けやすい。ダイブ・キックで、フェイントをかけながら相手の頭上を飛びこし、連続技の投げにつなげる。



Kabal（カバル）

この殺戮の剣術師にとって、憎悪こそがすべてである。彼はただ破壊をくりかえすハイテク兵士なのか？　彼が生みだす苦悩や悲哀にくらべたら、正体が誰かなど問題とならない。



■スペシャル・アタック■

ビームボール	← ← □
グランド・ブレード	← ← ← ダッシュ
トルネード・ダッシュ	← → ○

■コンボ■

4ヒット	□ □ △ △
7ヒット	○ ○ □ □ ↓ ＋ □ ＋ジャンプ・キック ＋ビームボール

■攻略■

相手に走っていき、目前でジャンプ・バックすると、相手も走って追いかけてくる。そこにトルネード・ダッシュを決める。トルネードは空中の敵にも、驚くべき効果を発揮する。ジャンプ・キックのカウンターに。

グランド・ブレードは、ジャンプ・バックのビームボールから、← を空中から連続して押しておけば、着地と同時に使うことが可能。

Original Kredits

Sony Computer Entertainment Staff

Producer	Perry Rodgers
Lead Tester	Peter Clark
Test Manager	Gary Barth
Testers	Gerrey Langford
	James Parker
	Scott Morris
Senior Product Manager	Jennifer Booth
Marketing Specialist	Michelle Vercelli
	Hemer Velasquez
CopyWriter	Carol Ann Hanshaw
Special Thanks to	David Gracia

Midway MK3 Team

Ed Boon
John Tobias
Steve Beran
Dan "Toasty" Forden
Tony Goskie
Dave Michicich
John Vogel

Williams Entertainment Staff

Lead Programmer	David Schwartz
Executive Producers	Mike Abbot
	Kevin Lydy
	John Rowe
Graphics	Greg Miller
	Mark May
Art Tools	Mark Guidarelli
Williams Audio Sound	Scott Patterson
Sound	Bob Atesalp

Voice in Japanese	MUGIHITO

GARAGE http://www.scei.co.jp/

SIPS 60006